¡LA REVISTA OFICIAL!
POKÉMON
¡Con 2 Pósters!
Nº 33
¡Hazte con todos!
Enfréntate a la oscuridad con
POKÉMON
JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES
SOL Y LUNA
SOMBRAS ARDIENTES
www.pokemon.es
PANINI REVISTAS

LA REVISTA DE FÚTBOL DE PANINI

JUGÓN!

CADA MES EN TU KIOSKO

SI TE GUSTA EL FÚTBOL, JUGÓN! ES TU REVISTA. CON FOTOS ESPECTACULARES, CON LA MEJOR INFORMACIÓN, CON MONTONES DE REGALOS Y MUCHO MÁS...

Y ESTE MES CON EL Nº131 DE JUGÓN!...

CROMO STARS

2ª ENTREGA

¡SOLO CON JUGÓN!

CON 18 NUEVOS MEGACROMOS INOLVIDABLES

y es de...

Sumario

Videojuego
Página 4
Te presentamos al Pokémon Singular Marshadow.

Videojuego
Página 6
Los Pokémon-*GX* acechan en la oscuridad.

Aventura Pokémon
Páginas 12 y 22
Ash está de vacaciones en la isla de Melemele en la región de Alola.

Pasatiempos
Páginas 21, 27 y 30

Escríbenos **Página 32**

Carta de presentación

¡Hola a todos!

En este número os presentamos al misterioso Marshadow, que próximamente hará acto de presencia en *Pokémon Sol* y *Pokémon Luna*.
También encontraréis las secciones habituales y los pasatiempos Pokémon más divertidos.
Como ya sabéis, los protagonistas de las últimas páginas de la revista sois vosotros, así que seguid mandándonos vuestras fotos y dibujos. El espacio es limitado y quizá vuestra foto o dibujo tarde unos meses en salir, pero tened paciencia, ya que publicaremos tantas como nos sea posible.

¡Hasta el próximo número!

El equipo de redacción de la revista Pokémon
Correo-e: pokemon@panini.es

Pokédex

Página 10
Yungoos

Página 11
Vulpix de Alola

Página 28
Tapu Koko

Página 29
Tapu Lele

©2017 Pokémon. ©1995-2017 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ® y los nombres de los personajes son marcas de Nintendo.

Pokémon Sol · Pokémon Luna

¡LOS SECRETOS DE MARSHADOW SALEN A LA LUZ!

El Pokémon Morasombra que vive escondido

Capaz de esconderse en la sombra, nunca se deja ver por los humanos, así que hasta ahora su existencia se consideraba una leyenda.

Observa el entorno desde su escondite

Marshadow es un Pokémon muy precavido. Se esconde en la sombra y observa lo que ocurre a su alrededor sin que nadie se percate de su presencia. Quizá esta es la razón por la que raramente es visto.

¡El primer Pokémon de tipo Lucha-Fantasma!

Entre los muchos Pokémon descubiertos hasta la fecha, Marshadow es el primero en combinar el tipo Lucha y el tipo Fantasma. Debido a esta combinación, Marshadow es un Pokémon extremadamente peculiar. Los Pokémon de tipo Lucha son débiles contra los Pokémon de tipo Psíquico, pero ahora gracias a su tipo Fantasma, tendrás ventaja al luchar.

Copia el poder y los movimientos de otros

Marshadow se esconde en la sombra de otros Pokémon, y es capaz de copiar sus habilidades y movimientos.

Categoría:	Pokémon Morasombra
Altura:	0,7 m
Peso:	22,2 kg
Tipo:	Lucha - Fantasma
Habilidad:	Experto

Cuando hace frente a sus rivales usando todas sus fuerzas, su ardiente espíritu combativo hace que partes de su cuerpo adquieran una tonalidad verdosa.

UN BUEN MOVIMIENTO PARA ESTE POKÉMON: ROBASOMBRA

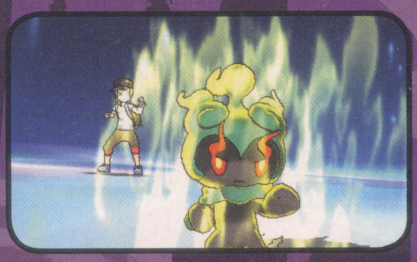
Robasombra es un nuevo movimiento exclusivo de Marshadow que roba los aumentos en las características que pudiera haber experimentado el rival para luego lanzar un ataque. Se trata de un potente ataque físico con un efecto sorprendente nunca visto. ¡Gira las tornas, haz de la crisis una oportunidad y la victoria estará a tu alcance!

¡Marshadow se ha apropiado de las mejoras en las características del rival!

¡La Evasión de Marshadow ha aumentado mucho!

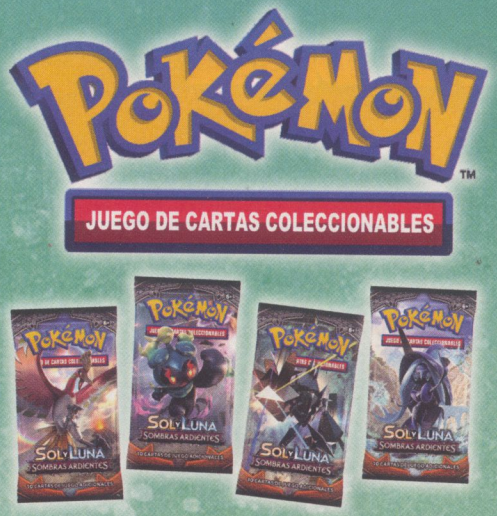
EL MOVIMIENTO Z EXCLUSIVO DE MARSHADOW: CONSTELACIÓN ROBAALMAS

Constelación Robaalmas es un movimiento Z que solo puede usar un Marshadow que conozca Robasombra y lleve un Marshastal Z, un Cristal Z especial que no puede obtenerse en el transcurso normal de la partida. Marshadow, imbuido de Poder Z, emerge de un salto de la sombra de su Entrenador y desata toda su fuerza sobre un oponente propinando una salva de puñetazos y patadas al ejecutar este potente movimiento Z.



¡Para más información, visita www.pokemon.es!

©2017 Pokémon. ©1995-2017 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ® y los nombres de los personajes son marcas de Nintendo.



ENFRÉNTATE A LA OSCURIDAD CON

¿Qué es lo que acecha en la oscuridad de la noche? ¡Pokémon-GX!

¡Embárcate en una travesía Pokémon con Entrenadores, como Nereida y Kiawe, y Pokémon, como Ho-Oh y Darkrai, y prepara tus cartas favoritas para el combate con la expansión *Sol y Luna-Sombras Ardientes*! No puede ser de día todo el tiempo, incluso en la soleada Alola, por lo que esta expansión se centra un poco en el lado nocturno.

Esta expansión del Juego de Cartas Coleccionables Pokémon también añade más de 140 cartas al juego y ofrece una impresionante variedad de Pokémon-*GX* totalmente nuevos, así como atisbos de las actividades del Team Skull y emocionantes nuevos Pokémon como el Pokémon singular Marshadow-*GX*.

¡Una docena de peligrosos Pokémon-GX!

Como siempre, estas potentes cartas y sus impresionantes ataques *GX*, que solo pueden usarse una vez, pueden cambiar completamente el curso de la partida. Veamos en detalle las novedades de *Sol y Luna-Sombras Ardientes*.

Golisopod-*GX* es un Pokémon de Fase 1 con 210 PS y tres ataques estupendos. El primero es Escaramuza, que, por ●, hace 120 puntos de daño si estaba en la Banca este turno y se convierte en tu Pokémon Activo. Presión Armadura hace 100 puntos de daño por ●✱✱ y reduce el daño infligido a Golisopod-*GX* en 20 durante el próximo turno de tu rival. Por último, su ataque Corte Transversal-*GX* hace 150 puntos de daño por ●✱✱ y mueve a Golisopod-*GX* a tu Banca, haciendo que este sea un golpe perfecto antes de retirarse.

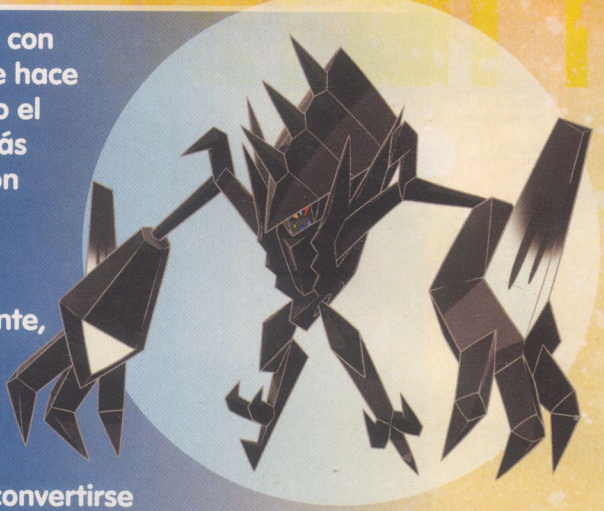
Charizard-*GX* es un Pokémon de Fase 2 con 250 PS y tres ataques. Ataque Ala hace 70 puntos de daño al Pokémon Activo de tu rival por ✱✱✱. Por 🔥🔥🔥✱✱, Tormenta Carmesí hace unos sencillamente impresionantes 300 puntos de daño y descarta 3 Energías 🔥 de Charizard-*GX*. Su ataque *GX* es el bastante sorprendente Enojo-*GX*, que descarta las 10 primeras cartas de la baraja de tu rival. Si entre ellas hay una carta clave para la estrategia de tu rival o si la baraja de tu rival está ya flaqueando, ¡esta jugada sola podría determinar la victoria en la partida!

Ho-Oh-*GX* es un Pokémon Básico-*GX* con 190 PS y 3 ataques, comenzando con Fuego Sagrado por 🔥✱✱. Este hace 50 puntos de daño a cualquiera de los Pokémon de tu rival, lo cual viene muy bien para encargarte de pequeños Pokémon en la Banca. Por 🔥🔥🔥✱, Ardor Fénix asesta 180 puntos de daño, pero no puede usarse en el siguiente turno. El ataque Llama Eterna-*GX* te devuelve 3 Pokémon de tu pila de descartes: cualquier combinación que quieras de Pokémon-*GX* 🔥 o Pokémon-*EX* 🔥. ¡Buena forma de que tus golpeadores más fuertes se pongan en pie y vuelvan al combate!

Salazzle-*GX* es un Pokémon de Fase 1 con 200 PS. Su ataque Garras Diabólicas hace 50 puntos de daño por cada carta de Premio que hayas cogido, lo cual es un efecto devastador hacia el final de la partida. También tiene Explosión de Calor por 🔥🔥, que hace 110 puntos de daño al Pokémon rival, y el ataque Niebla Regia-*GX*, que descarta todas las Energías del Pokémon Activo de tu rival. ¡Tus rivales definitivamente sentirán el calor!

Tapu Fini-*GX* tiene 170 PS y es un Pokémon Básico lleno de acción: el ataque Acua Aro inflige 20 puntos de daño además de permitirte cambiar a este Pokémon por otro Pokémon de tu Banca. También es flexible en otros ataques: por ●●✱, su Hidrodisparo inflige 120 puntos de daño a cualquiera de los Pokémon de tu rival (aunque tiene que descartar 2 Energías ● para hacerlo). Por último, ten en cuenta el ataque Tormenta Tapu-*GX*, que pone el Pokémon Activo de tu rival y todas las cartas unidas a él en su baraja por solo 1 Energía ●. ¡Tapu Fini-*GX* llega con la fuerza de un huracán!

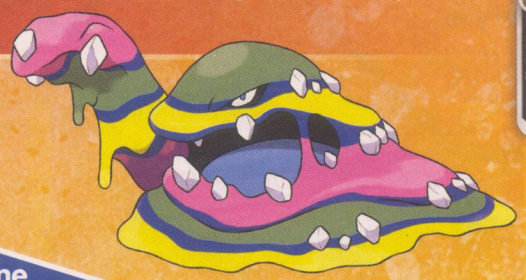
Necrozma-*GX* es un Pokémon Básico con 180 PS y la habilidad Fulgor Final, que hace que este Pokémon sea inmune a todo el daño infligido por Pokémon ✱. Además de esto, por ✱✱✱, su ataque Explosión Prisma descarta todas las Energías ◉ de Necrozma-*GX* y añade 60 puntos de daño por cada carta que hayas descartado de esta manera. Finalmente, el ataque Rayo Negro-*GX* hace 100 puntos de daño a todos y cada uno de los Pokémon-*GX* y Pokémon-*EX* de tu rival, ignorando toda Debilidad y Resistencia. ¡Este Pokémon podría convertirse en la pesadilla de algunas barajas de torneo que dependen de Pokémon ✱!



Machamp-*GX* es un Pokémon de Fase 2 con 250 PS y una batería completa de duros golpes que asestar al rival. El ataque Atajar hace 60 puntos de daño por ●●, más 60 puntos de daño adicionales a un Pokémon Evolución. Rompecimientos hace 130 puntos de daño y se deshace de cualquier carta de Estadio que esté en juego. Su ataque Puro Músculo-*GX* hace 180 puntos de daño por ●●●, sin dejarse afectar por Resistencia. ¡Tres maneras para que Machamp-*GX* pueda avanzar hacia la cima a base de puños!

Marshadow-*GX* es un Pokémon Básico con solo 150 PS, por lo que es un poco más pequeño que algunos de los otros, pero el poder que tiene es tremendo. Su habilidad Caza Sombría le permite usar los ataques de cualquier Pokémon Básico en tu pila de descartes (siempre y cuando tengas la Energía adecuada unida a él), y su ataque Derrumbar hace unos muy considerables 120 puntos de daño por ●●✱. El ataque Golpes Inigualables a Cientos-*GX* lo convierte en un pequeño dinamo, ya que hace 50 puntos de daño por cada Energía Básica unida a esta poderosa maravilla singular.

Muk de Alola-*GX* es un Pokémon de Fase 1 con 220 PS y el peligroso aroma de un vertedero de residuos tóxicos. Para empezar, su ataque Aliento Químico hace solo 10 puntos de daño por ●✱✱, pero añade otros 70 puntos de daño por cada Condición Especial que le afecte al Pokémon Activo de tu rival. Su ataque Triturar hace 120 puntos de daño por ●●✱✱, además de descartar 1 Energía del Pokémon Activo de tu rival. El ataque Triple Riesgo-*GX* no requiere ninguna Energía y te permite cambiar 1 de los Pokémon en Banca de tu rival por su Pokémon Activo, dejando al nuevo Pokémon Envenenado, Paralizado y Quemado. Olvídate del dulce encanto de la isla, ¡porque Muk de Alola-*GX* es una venenosa, paralizante y ardiente pesadilla!



Darkrai-*GX* tiene 180 PS y la habilidad Resurgimiento, que te permite sacarlo de tu pila de descartes, ponerlo en tu Banca y unirle 1 Energía ● de tu pila de descartes. ¡Es como uno de esos monstruos de las películas de horror del que no te puedes deshacer! El arsenal de Darkrai-*GX* también incluye Hendidura Oscura, que hace 130 puntos de daño por ●●✱ e ignora la Resistencia. Su ataque Sin Retorno-*GX* tiene su truco, pero es muy potente, ya que, si el Pokémon Activo de tu rival se ve afectado por una Condición Especial, ¡este ataque supone un Fuera de Combate inmediato! Este Pokémon puede convertirse, sin duda, en una pesadilla para tu rival.

Gardevoir-*GX* es un Pokémon de Fase 2 con 230 PS y la maravillosa habilidad Manantial Secreto. Esta te permite unir 1 carta de Energía ♡ de tu mano a 1 de tus Pokémon en cada turno, lo cual dobla tu capacidad de recargar de Energía a tus Pokémon. Su ataque Fuerza Infinita, por un coste de ♡, hace 30 puntos de daño por cada Energía unida a ambos Pokémon Activos, y su ataque Crepúsculo-*GX* pone las 10 cartas que tú quieras de tu pila de descartes en tu baraja, lo cual te será muy útil si te quedan pocas cartas en tu baraja.

Noivern-*GX* es un Pokémon de Fase 1 con 200 PS y el poder de decir no a los Pokémon rivales de una forma clara y rotunda. Primero, su ataque Distorsionar hace 50 puntos de daño por ●✱ y evita que tu rival pueda jugar cualquier carta de Objeto de su mano en su próximo turno. Su ataque Volumen Sónico hace 120 puntos de daño por ●●✱ y evita que tu rival pueda unir cualquier carta de Energía Especial de su mano a sus Pokémon durante su próximo turno. Y el ataque Estruendo-*GX* hace 50 puntos de daño a cada uno de los Pokémon de tu rival, ¡lo cual es suficiente para dejar Fuera de Combate a algunos de los Pokémon más pequeños y es un auténtico bombazo para una Banca repletita!

¡Visita www.pokemon.es para obtener más información sobre JCC Pokémon!

Pokédex oficial

Yungoos

Sus afilados colmillos lo atraviesan todo. Deambula todo el día en busca de alimento. Al anochecer, exhausto, se deja caer en cualquier lugar y se queda dormido.

Aquí tienes toda la información que necesitas saber sobre este Pokémon:

Tipo:	Normal
Altura:	0,4 m
Peso:	6,0 kg

Evoluciones:

Yungoos

Gumshoos

Pokédex oficial

Vulpix de Alola

Algunos de los habitantes de Alola más ancianos todavía lo llaman por su antiguo nombre "Ke'oke'o". Cuando hace demasiado calor, produce guijarros de hielo con sus seis colas.

Aquí tienes toda la información que necesitas saber sobre este Pokémon:

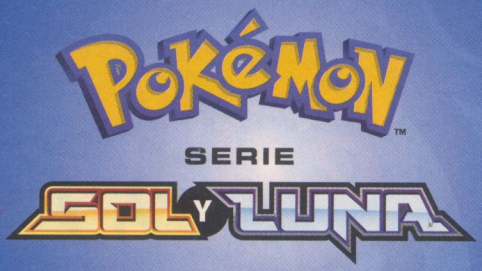
Tipo: Hielo
Altura: 0,6 m
Peso: 9,9 kg

Evoluciones:

Vulpix de Alola

Ninetales de Alola

© 2017 The Pokémon Company International. ©1997-2017 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku. TM, ®Nintendo.



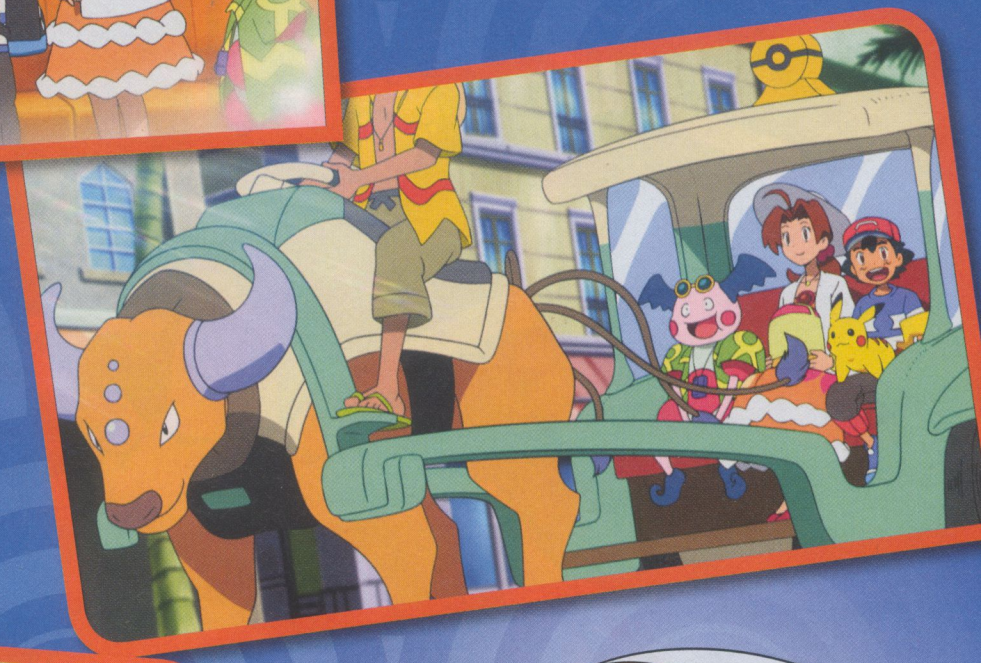
¡Alola a nuevas aventuras!

Ash se ha despedido de Serena, Clem y Lem y se ha reunido de nuevo con su madre, que ha ganado un viaje a la isla Melemele, en la región de Alola.

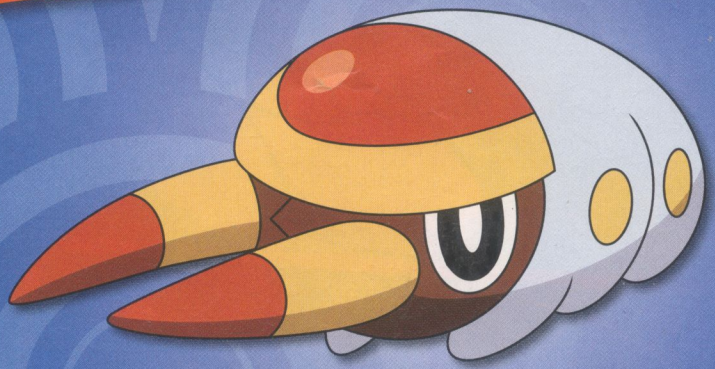
Una vez allí, Ash y Pikachu intentan aprovechar al máximo el tiempo libre en la playa. Montados sobre un Sharpedo, surcan las olas a toda velocidad y se sumergen bajo las cristalinas aguas de Alola. "¡Esto es alucinante!", exclama Ash.

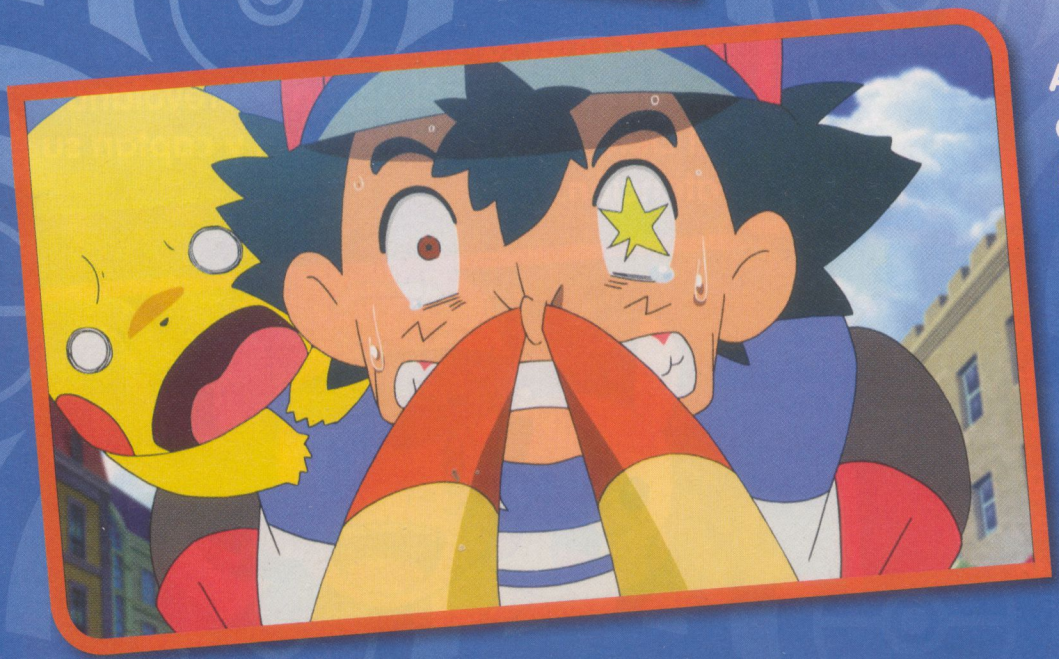
De vuelta en el hotel, Ash explica a su madre todo lo que ha hecho durante el día. "¡He visto un montón de Pokémon que nunca había visto en mi vida!". "Parece que te has divertido mucho. ¿Nos cambiamos y nos vamos?", comenta Delia.

Ash había olvidado por completo que él y su madre prometieron al Profesor Oak que le entregarían a su primo Gabriel un huevo Pokémon. Sin perder más tiempo, se montan en un taxi Pokémon.



El conductor del taxi Tauros les explica: "Aquí en la región de Alola utilizamos a los Pokémon para ir de un lado a otro. Los llamamos Pokémonturas". "¡Es increíble!", exclama Ash.





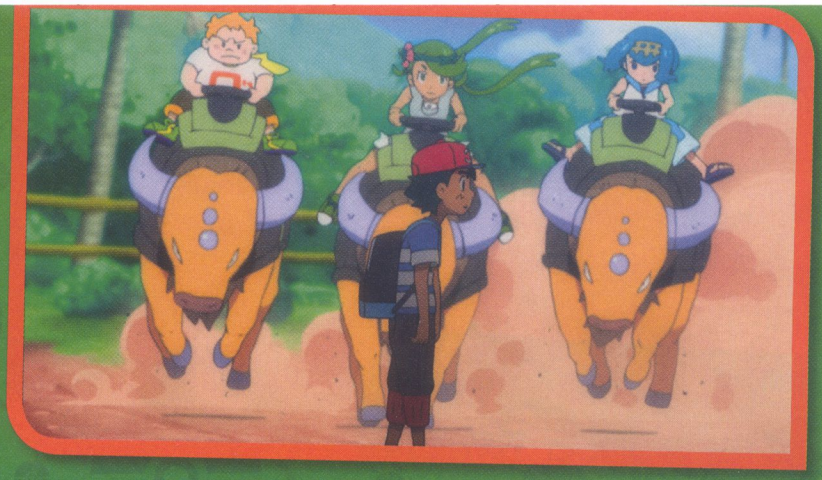
Antes de llegar a su destino, Ash y su madre se detienen a visitar un mercado. Cerca de allí, Ash descubre un Pokémon que no reconoce. Ash se acerca tanto al Pokémon, que Grubbin acaba pellizcándole la nariz.

Ash quiere atrapar al Pokémon y sale corriendo tras él hasta un bosque. Con las prisas, no se ha dado cuenta de que alguien está vigilando. Grubbin logra escapar fácilmente y desaparece bajo tierra.

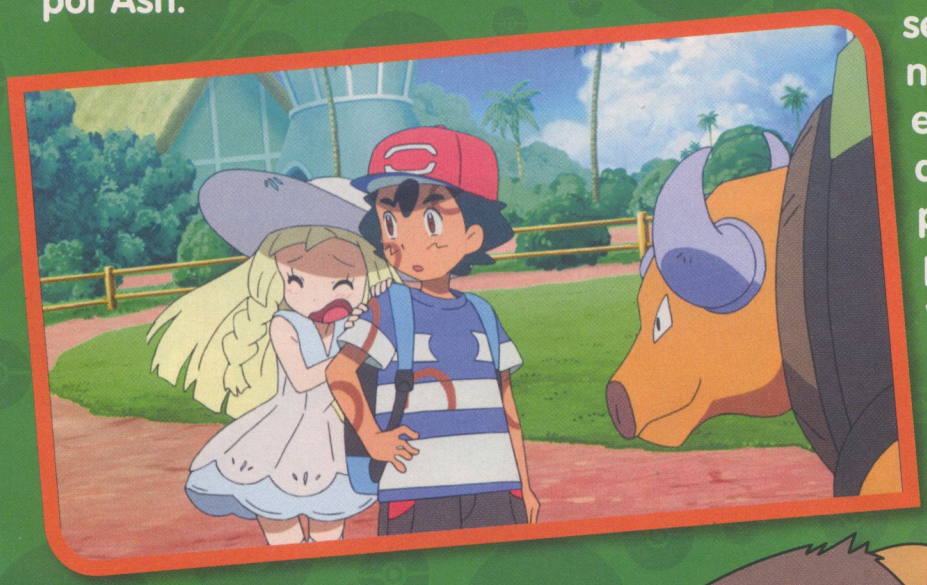
En ese momento, Ash se percata de que está perdido en medio del bosque. Sin tiempo para poder orientarse, un Charizard y un chico montado sobre él pasan sobrevolando el cielo por encima de Ash y captan su atención.

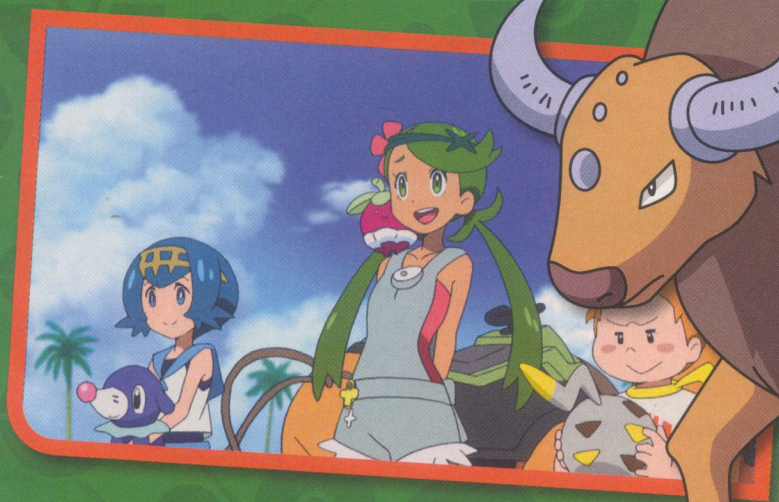
"¡Una Pokémontura aérea! Sigámosles, Pikachu". Ash y Pikachu llegan a un edificio enorme donde hay una gran cantidad de niños y Pokémon. Ash se queda maravillado.

Sin darse cuenta, Ash acaba en medio de una carrera de Tauros. Sin que la jinete lo pueda evitar, Tauros golpea a Ash y lo tira al suelo. Una niña que estaba observando la carrera se acerca a interesarse por Ash.

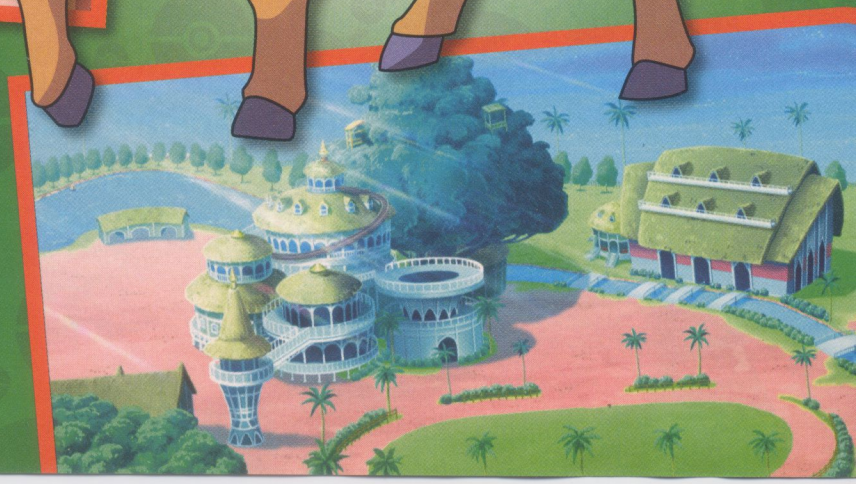


Cuando Tauros se acerca, la niña se esconde detrás de Ash. "Lilya no puede tocar a los Pokémon", explica uno de los jinetes. "Sí que puedo tocarlos, lo que pasa es que no quiero hacerlo", protesta Lilya. Ash se presenta, y el grupo de jinetes hace lo mismo.

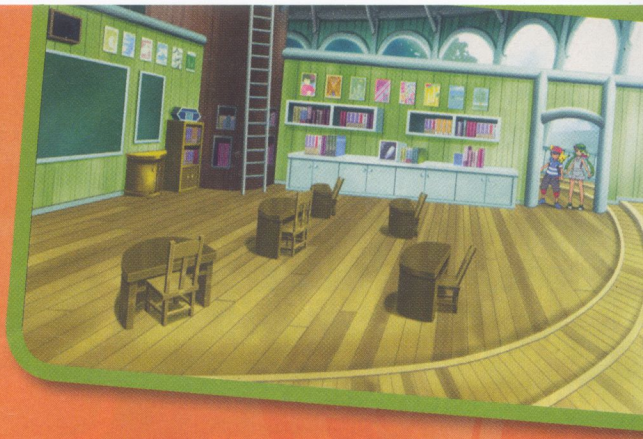




La chica que sujeta a Popplio se llama Nereida. La chica de pelo verde se llama Lulú, y el chico con un Togedemaru, Chris. "¿Dónde estamos?", pregunta Ash. "Esto es la escuela Pokémon. ¡Te la enseñaré!", responde Lulú.



Mientras lleva a Ash al despacho del director, Lulú explica: "Aquí Pokémon y alumnos estudian todos juntos". Para sorpresa de Ash, se encuentra con su madre: "¡Por fin has llegado!".



El director le saluda. "¡Usted es el primo del Profesor Oak!", señala Ash. "Me llamo Gabriel Oak. Soy el director de la escuela Pokémon". Tras las presentaciones, Delia le entrega el huevo Pokémon.

Lulú quiere seguir enseñándole la escuela a Ash y los dos nuevos amigos prosiguen con el recorrido. Por el camino, conocen al Profesor Kukui, que saluda amablemente a Ash y Pikachu. Una pelea en el patio interrumpe la conversación.

¡Continúa en la página 22!

© 2017 The Pokémon Company International. © 1995-2017 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ®, and character names are trademarks of Nint

© 2017 The Pokémon Company International. © 1995-2017 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ®, and character names are trademarks of Nintendo

LA PALABRA SECRETA

Resuelve correctamente estos pasatiempos para descubrir la palabra secreta.

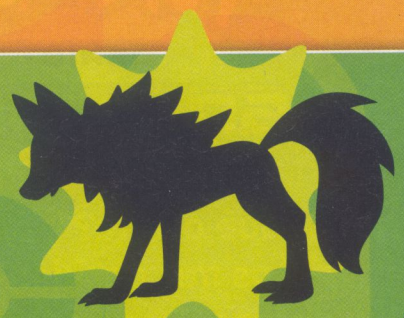
1

Tacha todos los nombres de Pokémon que encuentres. La letra sobrante es la primera de la palabra secreta.

P	A	R	A	S
S	A	R	P	A	L
M	E	T	A	N	G
E	A	B	R	A	A
W	U	H	C	I	P

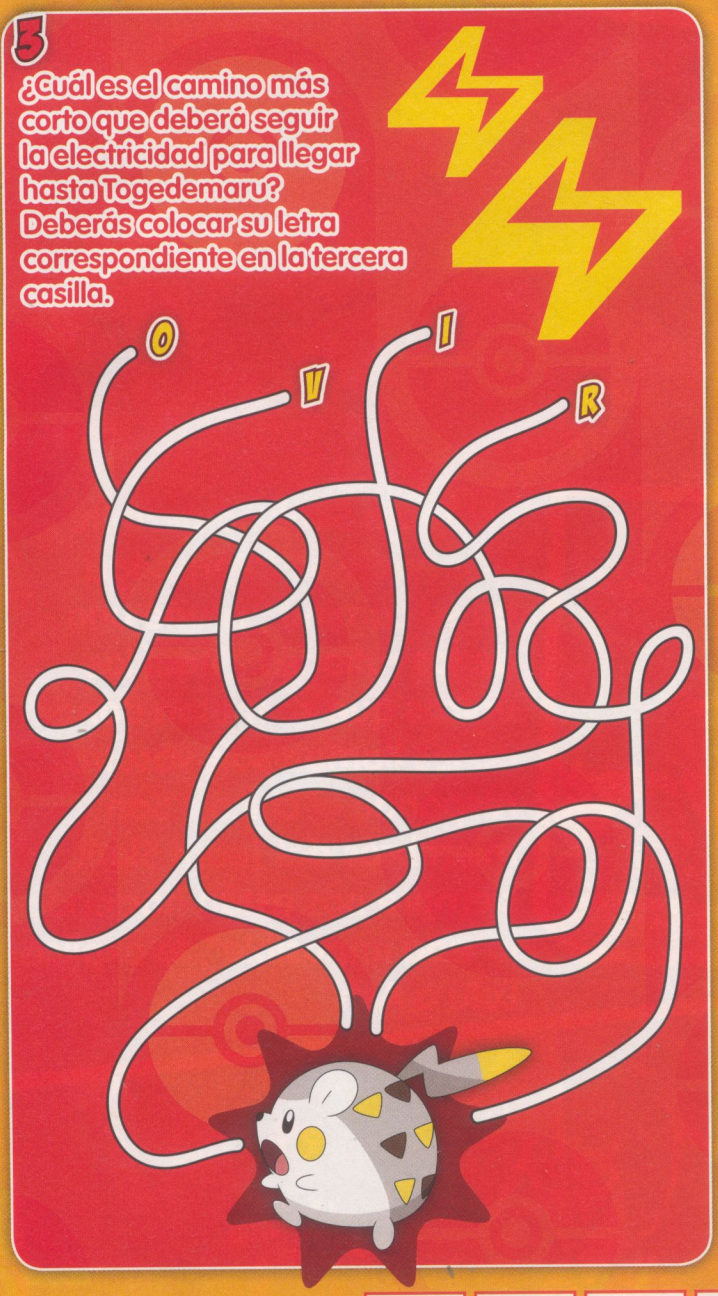
2

¿Cuál es este Pokémon? La primera letra de su nombre corresponde a la segunda casilla.



3

¿Cuál es el camino más corto que deberá seguir la electricidad para llegar hasta Togedemaru? Deberás colocar su letra correspondiente en la tercera casilla.

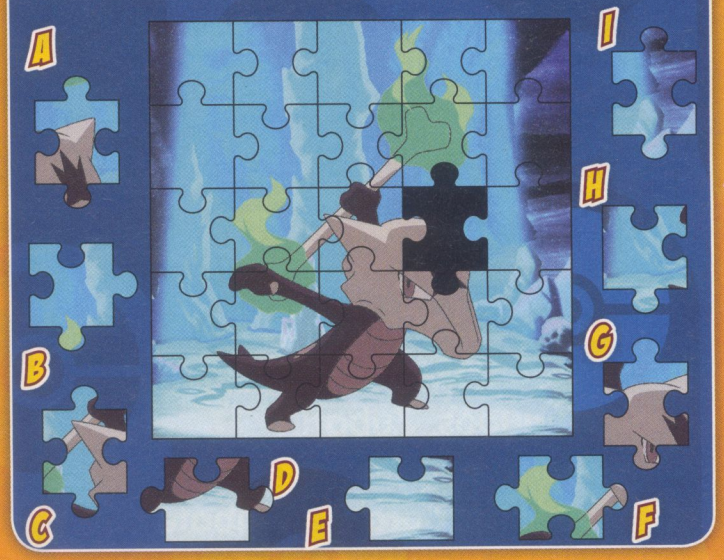


4

Cada una de las casillas de esta pirámide es el resultado obtenido al sumar las dos casillas inferiores. La casilla rosa de la primera fila equivale al número que ocupa en el alfabeto la letra que necesitas para completar la casilla 4.

5

¿Qué pieza falta? Su letra correspondiente es la que deberás colocar en la casilla 5.

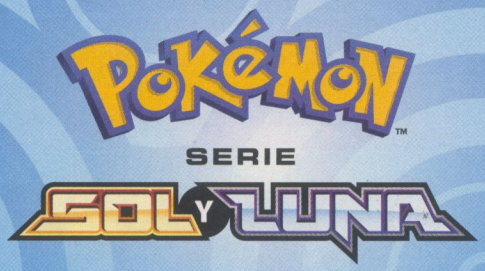


Solución: 1 2 3 4 5

Encontrarás la solución en la página 34.

© 2017 The Pokémon Company International. ©1997-2017 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku. TM, ®Nintendo.

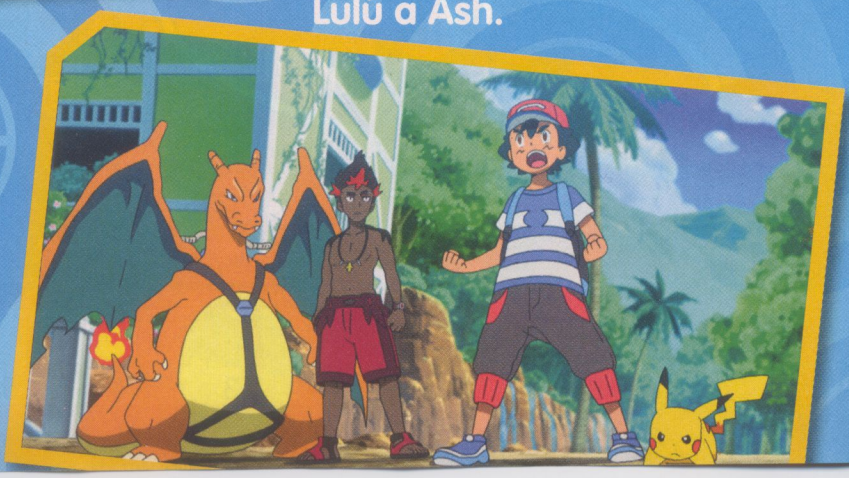
¡Viene de la página 16!



"¿Qué ocurre?", pregunta Lulú. Los tres deciden ir a echar un vistazo. Tres tipos vestidos de oscuro se están discutiendo con el chico que Ash vio montar sobre Charizard.

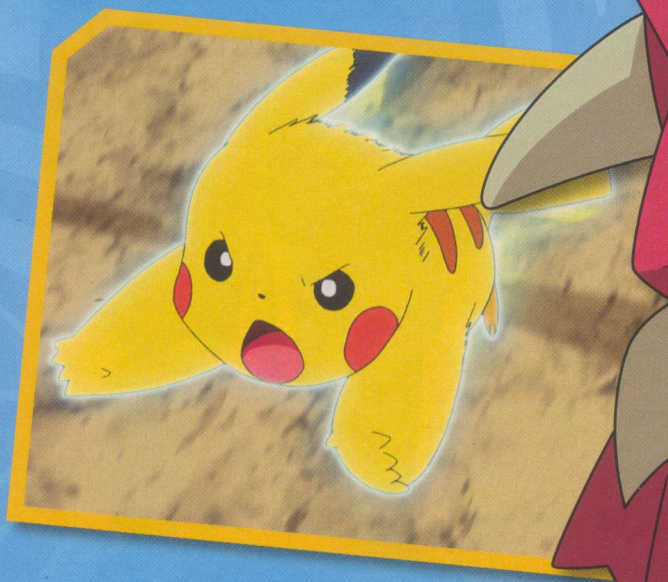
"El Team Skull no permite que nadie se interponga en su camino", gruñe uno de los rufianes. "Aquí los únicos que se meten donde no les llaman sois vosotros", responde el chico. "Son miembros del Team Skull, siempre nos están haciendo la vida imposible", le explica Lulú a Ash.

Los villanos desafían a Kiawe a un combate Pokémon. "¡Adelante, Sandit, Yungoos, Zubat!". Inmediatamente, un grupo de Pokémon listos para el combate se plantan ante Kiawe. Ash interfiere: "¡Sois unos cobardes! ¡Os metéis tres contra uno!".

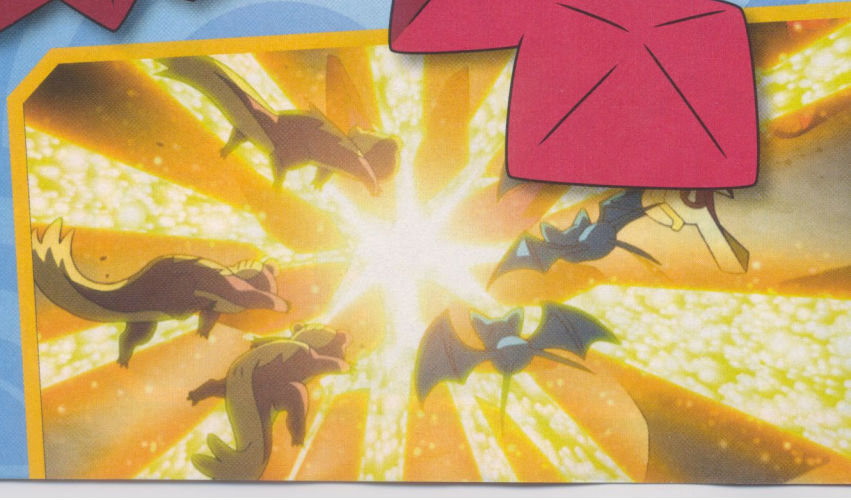


"¡Yo también lucharé!", añade. Aunque Lulú intenta disuadirlo y Kiawe le dice que no necesita su ayuda, Ash ordena a Pikachu que se prepare para atacar. Kiawe llama a su Pokémon: "¡Adelante, Turtonator!".

Ash se sorprende: "¿Turtonator?". "Correcto. Es un Pokémon de tipo Fuego y Dragón. Es muy fuerte y uno de mis mejores amigos", responde Kiawe. Mientras, Salandit aprovecha para atacar.

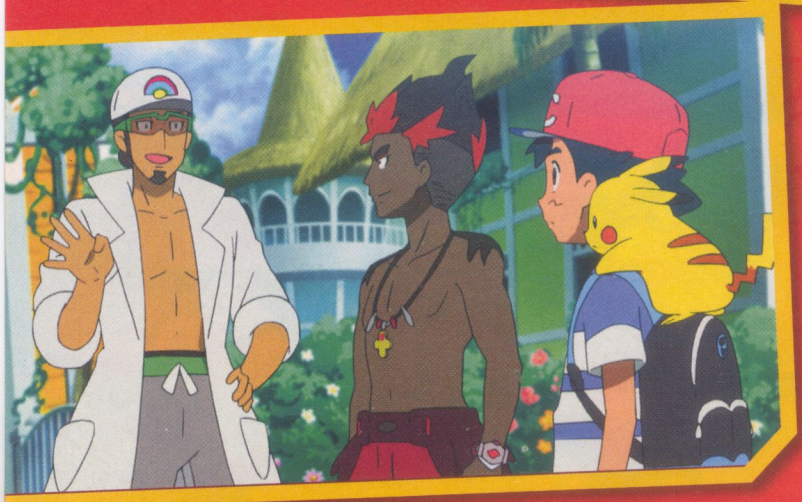


Pikachu usa Ataque Rápido para esquivar los ataques. Turtonator utiliza los pinchos de su caparazón para defenderse de los ataques de Zubat y Jungoos. El Team Skull no se rinde y sigue atacando.



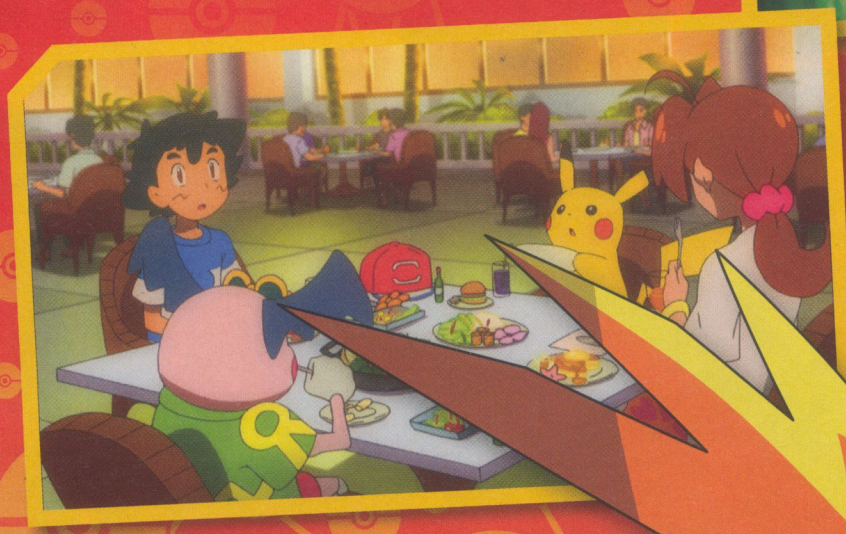
Kiawe ha tomado una decisión. "Yo acabaré con esto", comenta mientras su pulsera se ilumina. "¡El zénit de mi mente, de mi cuerpo y de mi espíritu, como la gran montaña de Akala, convertido en fuego abrasador! ¡Hecatombe pírica!".

Kiawe queda envuelto en llamas y es como si su fuerza y la de Turtonator se sincronizaran. Con este gran ataque, logran derrotar a todos los Pokémon del Team Skull de golpe.



"Kiawe, ¿qué ha sido eso?", le pregunta Ash. "Un Movimiento Z. Son una tradición muy antigua de la región de Alola", explica el profesor Kukui.

"Solo aquellos que participen en un rito llamado Recorrido Insular, y que terminen con éxito la prueba, podrán utilizar los Movimientos Z", añade. Ash no puede ocultar la emoción.



Más tarde, mientras está cenando con su madre, Ash ve a un Pokémon que parece ser que ha estado siguiéndole todo el día. Es Tapu Koko, el guardián de la isla Melemele.

Ash sale corriendo tras Tapu Koko, que se detiene en un mirador. Cara a cara, Ash le pregunta: "¿Quieres decirme algo?". El Pokémon le entrega una pulsera como la que lleva Kiawe.

Ash coge la pulsera y Tapu Koko desaparece.
Más tarde, Ash llama a su madre por teléfono. Ha decidido quedarse una temporada en Alola. El profesor Kukui cuidará de él.
¡Empieza una nueva aventura en Alola!
FIN

¿Cuál es el más alto?

¿Puedes ordenar los siguientes Pokémon según su tamaño?

0,3 metros

3,9 metros

0,7 metros

10,9 metros

1,6 metros

Dhelmise

Decidueye

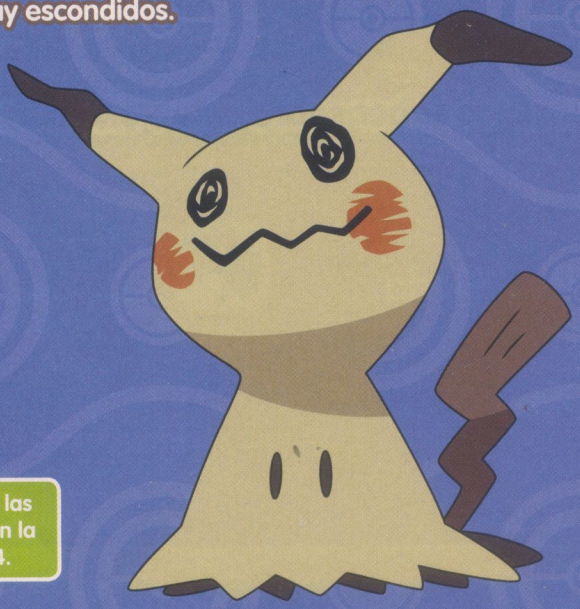
Fomantis

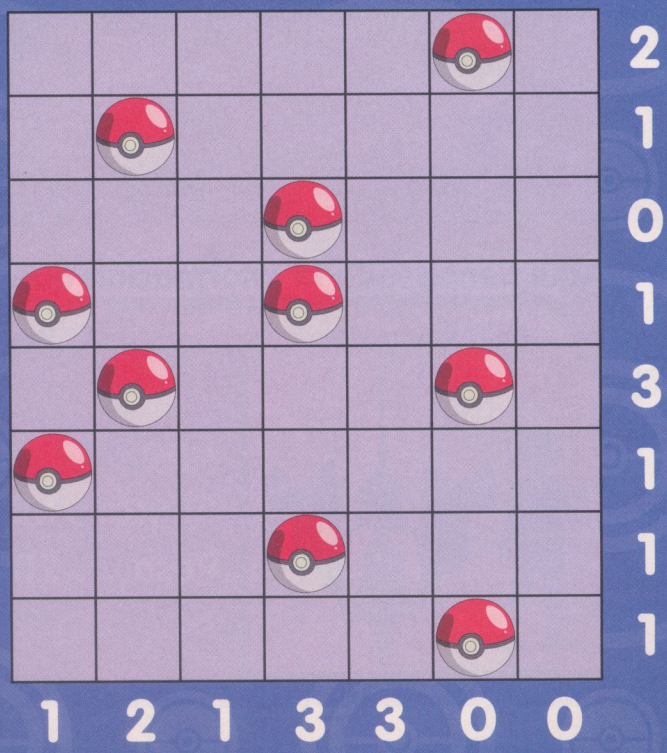
Steenee

Exeggutor de Alola

ENCUENTRA A MIMIKYU

En esta cuadrícula hay escondidos 10 Mimikyu. Pueden estar en vertical o en horizontal y siempre junto a una Poké Ball, pero solo puedes atrapar a uno con cada Poké Ball. Los números de cada fila y columna indican cúantos Mimikyu hay escondidos.





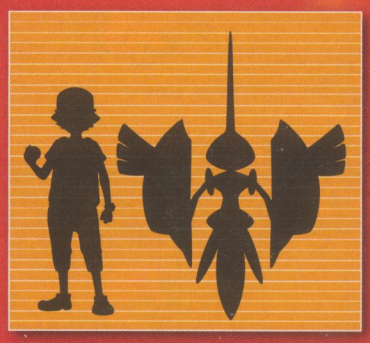
Encontrarás las soluciones en la página 34.

Pokédex oficial

Tapu-Koko

El espíritu guardián de Melemele, curioso e inquisitivo. Invoca nubes de tormenta y acumula el poder de los rayos en su cuerpo. Su endiablada velocidad aturde por completo al enemigo.

Aquí tienes toda la información que necesitas saber sobre este Pokémon:



Tipo: Eléctrico - Hada
Altura: 1,8 m
Peso: 20,5 kg

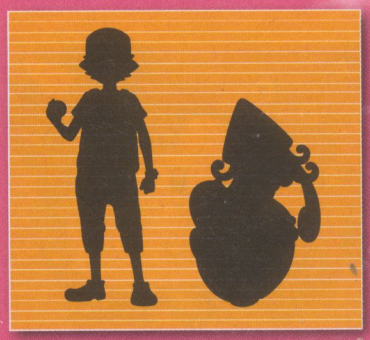
Evolución:
Tapu Koko

Pokédex oficial

Tapu-Lele

El espíritu guardián de Akala, tan inocente como cruel. Al revolotear esparce escamas que desprenden un brillo misterioso. Se dice que todo aquel que las toca vuelve a sentirse pletórico al instante.

Aquí tienes toda la información que necesitas saber sobre este Pokémon:



Tipo: Psíquico - Hada
Altura: 1,2 m
Peso: 18,6 kg

Evolución:
Tapu Lele

LA GRAN CONFUSIÓN

¿Conoces bien a los Pokémon de la región de Alola? ¿Sabrías indicar a qué Pokémon pertenece cada uno de estos fragmentos de información de la Pokédex?

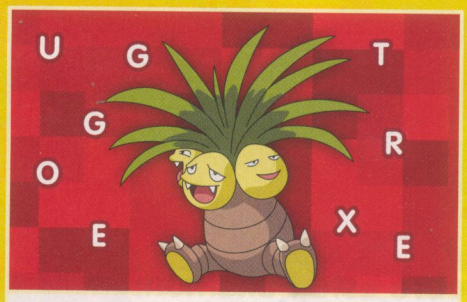
1 Su carácter amigable ... Entrenadores novatos ... al crecer suele volverse un poco agresivo.

2 La confianza de su Entrenador ... cambiar de tipo a voluntad ...

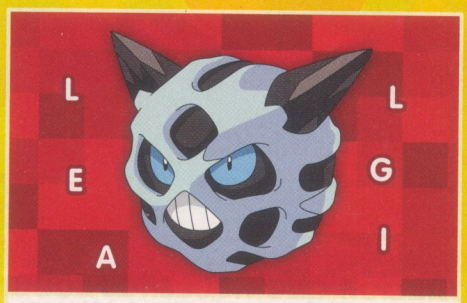
3 Vive en la capa de ozono... su caparazón se hace demasiado pesado...

Desordenados

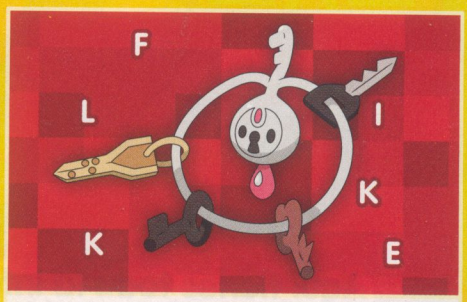
Un huracán ha desordenado los nombres de estos Pokémon. ¿Puedes reordenarlos?



_ _ _ _ _ _ _ _ _ _

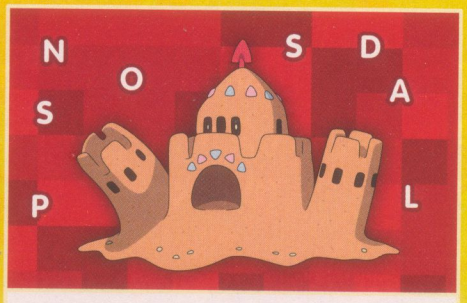


_ _ _ _ _ _ _



_ _ _ _ _ _ _

_ _ _ _ _ _ _ _



_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

DIFERENTES

Encontrarás las soluciones en la página 34.

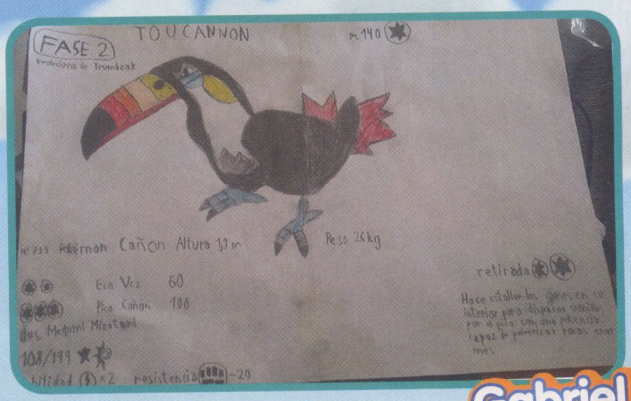
Un fotógrafo Pokémon ha sacado esta divertida foto. Sin embargo, en la segunda foto han cambiado varias cosas. ¿Puedes encontrar las siete diferencias?

¡Escríbenos!

PANINI- REVISTA POKÉMON
C/ Vallespí, 20 17257 TORROELLA DE MONTGRÍ (Girona)
O bien al e-mail: pokemon@panini.es

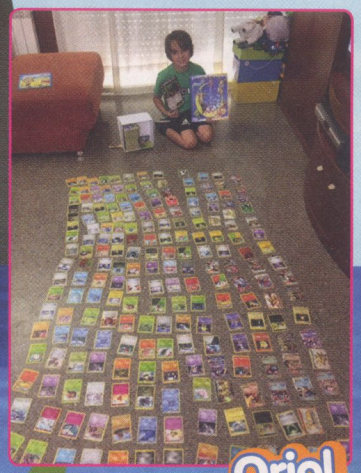
Antes de nada, os queremos agradecer el gran número de cartas y correos electrónicos que hemos recibido. Por cuestiones de espacio, iremos publicando los más interesantes en los siguientes números de la revista. ¿Eres un gran fan de Pokémon? ¿En tus ratos libres te gusta dibujar a tu Pokémon favorito? **Envíanos tus dibujos o una foto tuya posando con la revista o, si lo prefieres, también nos puedes enviar tu foto al lado de tu colección Pokémon.** Las mejores las publicaremos en esta sección. Recuerda adjuntar una autorización de tus padres.

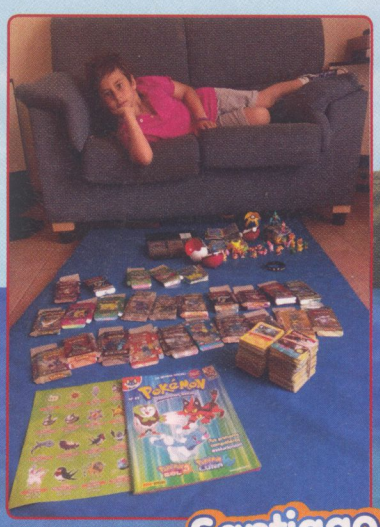
Estefanía



Gabriel

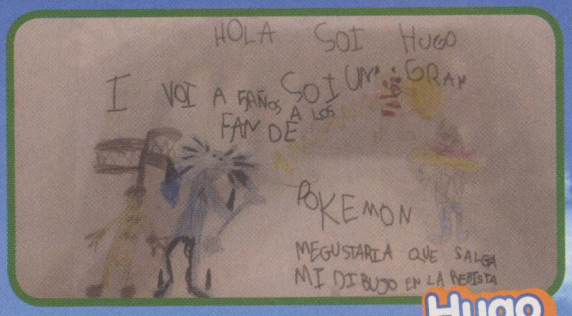
Guille


Oriol

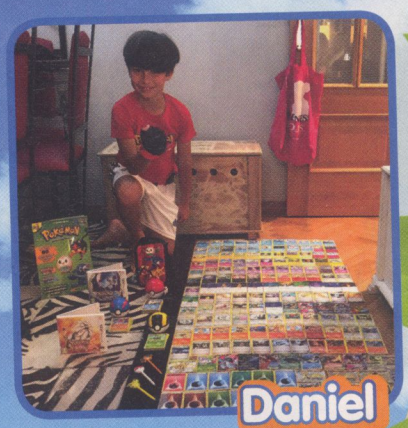

Santiago

Peio

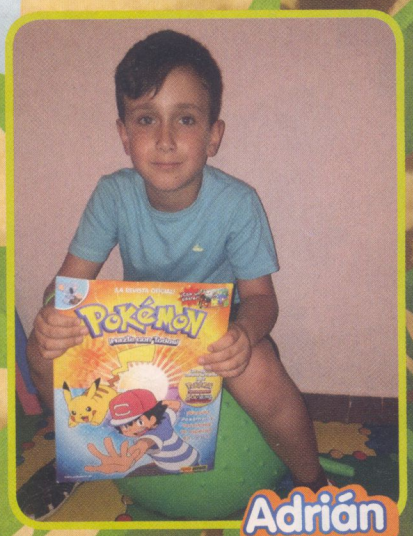
Iván



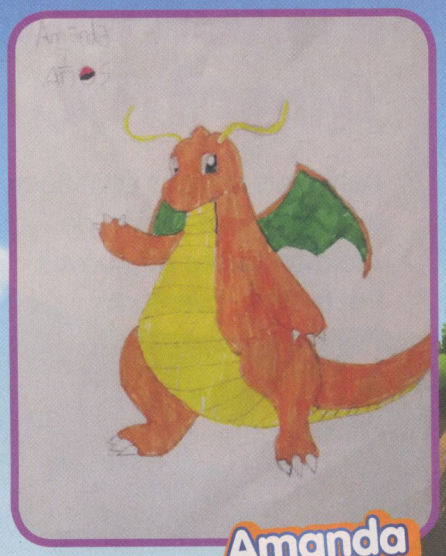
Hugo



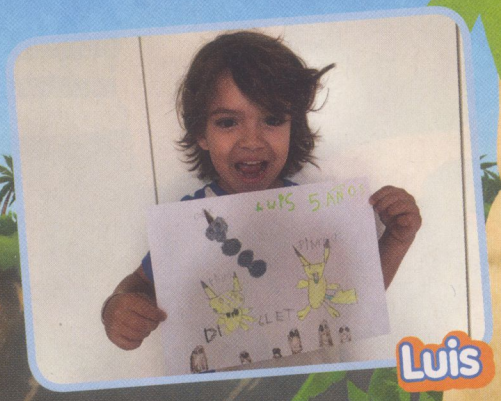
Daniel



Adrián

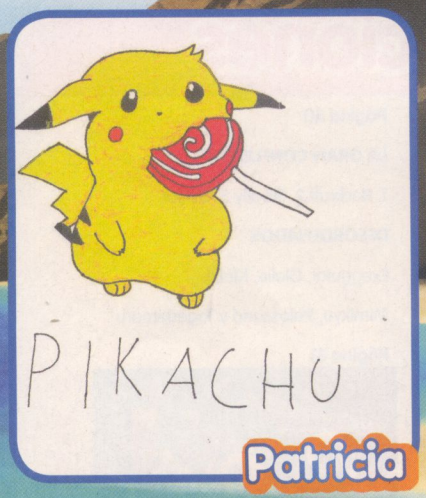


Amanda

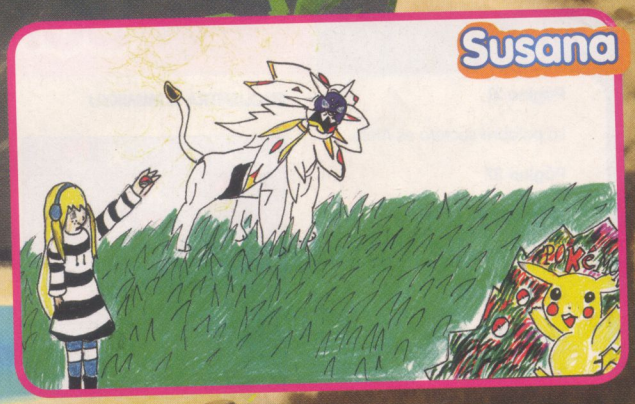


Luis

Martín



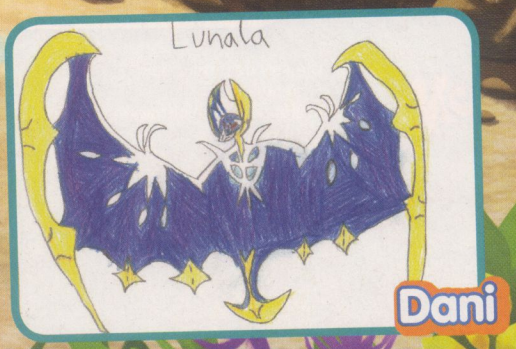
Patricia



Susana

Nico

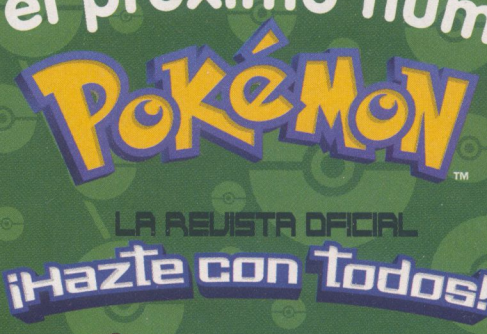
David



Dani

Se comunica al padre/madre/tutor que, a los efectos de los dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados en el envío de correos quedan recogidos en un fichero temporal de PANINI ESPAÑA, S.A calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para la elección de correos y serán eliminados una vez finalice la selección. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado.

En el próximo número



Pokédex

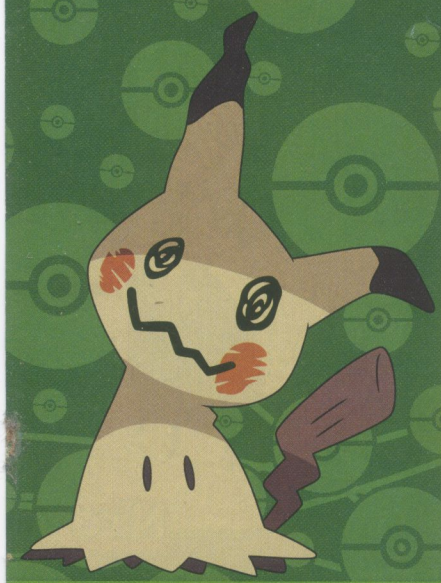
Las fichas de **Rockruff** y **Togedemaru**.

Pokémon Aventura

Ash y sus amigos continúan explorando la región de Alola en busca de nuevos Pokémon y aventuras.

Videojuegos Pokémon

Las últimas novedades de ***Pokémon Ultrasol*** y ***Pokémon Ultraluna***.



Soluciones

Página 21

La palabra secreta es Alola.

Página 27

¿CUÁL ES EL MÁS ALTO?

0,3 m - Formantis

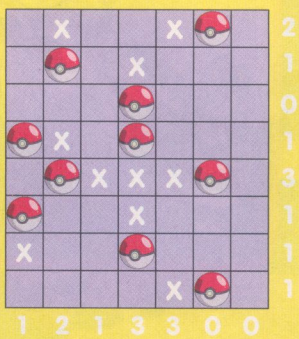
0,7 m - Steenee

1,6 m - Decidueye

3,9 m - Dhelmise

10,9 m - Exeggutor de Alola

ENCUENTRA A MIMIKYU



Página 30

LA GRAN CONFUSIÓN

1. Rockruff 2. Silvally 3. Minior

DESORDENADOS

Exeggutor, Glalie, Klefki,

Mimikyu, Palossand y Togedemaru

Página 31

Pokémon LA REVISTA OFICIAL

Director de Publicaciones: José Luis Córdoba
Director Editorial de Revistas: Luis Martínez
Coordinación General: Ponç Cufinyà
Coordinación de Promociones: Martina Toupy
Coordinación de Marketing: Susanna Bussot
Coordinación de Publicidad: Yolanda García
Coordinación Administrativa: Janet Navarrete y Clara Rexach

Director de producción: Jordi Guinart
Secretaria: Isabel Bujer
Realización, Administración y Publicidad: PANINI ESPAÑA, S.A.
C/Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona) Tel: 972 75 74 11
Fax: 972 75 77 11
www.paninirevistas.es / paninirevistas@panini.es
Realización: Estudio Editorial - José Óscar Plaza (www.estudioeditorial.com)
Colaboradores: Noelia Navarro
Diseño: Oriol Espinal
Impresión: Rivadeneyra
Torneros, 16 Polígono Industrial Los Ángeles. 28906 Getafe (Madrid)

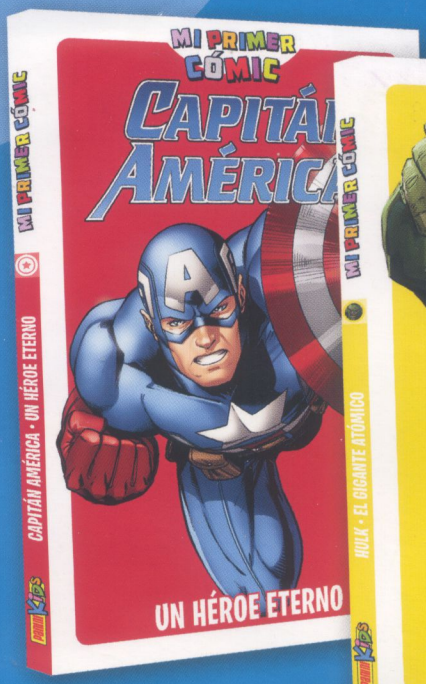
Distribución: Logista, S.A. Polígono Industrial Polvoranca C/ Del Trigo, 19, Edificio 2. 28914 Leganés (Madrid)
Tel. 91 481 98 00.
Edita: PANINI ESPAÑA, S.A.
Director General: Lluís Torrent
Director Comercial: Andreu Bussot

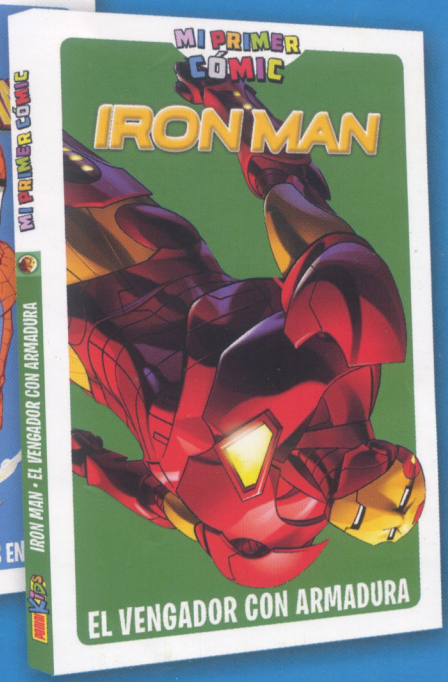
ISSN: 2014-6779
Depósito Legal: GI.768-2012
Edición: 05/2017

©2017 The Pokémon Company International. ©1995–2017 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM, ®, and character names are trademarks of Nintendo.
Se comunica al padre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados en el envío de correos quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí, 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para la elección de correos y serán eliminados una vez finalice la selección. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado.

MI PRIMER CÓMIC

¡PARA LOS LECTORES MARVEL MÁS JÓVENES!





MARVEL

© 2017 MARVEL

EN LIBRERÍAS Y EN WWW.PANINIBOOKS.ES

www.paninibooks.es

¡48 PÁGINAS! ¡2 CÓMICS COMPLETOS!

SUPERACTIVIDADES, PASATIEMPOS, PÓSTERS Y MUCHO MÁS... ¡NO TE LA PIERDAS!

¡YA A LA VENTA!

MARVEL panini revistas

© 2017 MARVEL